

Аниме.



Мои любимые аниме

1. Дьявольские возлюбленные.
2. Президент студ совета
3. Сказание о демонах сакуры
4. Спец класс а
5. Больше чем возлюбленные
6. Юный обманщик
7. Бездомный бог
8. Рыцарь вампир
9. Поющий принц
10. Очень приятно, бог.





Об аниме



- Аниме, как самостоятельное направление в мультипликации возникло в 1958 году и было официально признано как искусство в конце XX-го века. История аниме корнями уходит к началу XX-го столетия, когда японцы стали проявлять заметный интерес к иностранным техникам создания анимационных фильмов.
- Несмотря на то, что эксперименты с анимацией проводились в Японии и до этого, первым заметным творением, относимым к аниме, стал показ «Tale of the White Serpent», мультфильма студии «Toei». Первый аниме-сериал «Otogi Manga Calendar» выпустила студия «Otogi», представляющий собой чёрно-белые исторические мультфильмы. В 1963-м Осаму Тэдзуки, прозванный «Богом манги», основал студию «Mushi Productions» и выпустил свой первый аниме-сериал «Tetsuwan Atom». Это стало началом бума аниме.
- В течение 1970-х аниме активно изменялось, разрывая связи со своими иностранными прародителями и рождая новые жанры, такие, как меха. Появлялись такие произведения, например, как «Lupin III» или «Mazinger Z». Многие известные режиссёры, в частности Хаяо Миядзаки и Мамору Осии, начинали свою карьеру в эти годы.
- К 1980-м аниме и манга широко распространились в Японии, и переживали свой так называемый «Золотой век». Были выпущены первые сериалы из цикла «Gundam», начала свой путь к вершине Румико Такахаси. В 1988 году полнометражный фильм «Akira» установил в 1988-м рекорд бюджета аниме-фильма и создал совершенно новый стиль анимации.
- 1990-е и 2000-е годы стали временем широкого признания аниме за пределами Японии. «Akira» и вышедший в 1995 году «Ghost in the Shell», впервые объединивший традиционную анимацию и компьютерную графику, получили известность по всему миру. В 1997 году полнометражный аниме-фильм «Принцесса Мононоке» собрал 160 миллионов американских долларов в Японии.
- Многократно возросло число как поклонников аниме, так и зрителей, смотрящих его от случая к случаю. В то же время в Японии продолжали совершенствоваться технологии создания и отрисовки аниме: студии переходили на компьютерную графику, активно применяя трёхмерную анимацию. Из детских мультипликационных фильмов начала XX-го века японская анимация превратилась в культуру, творящую разнообразные, серьёзные и забавные, эмоциональные и наивные, предназначенные для подростков, детей и взрослых произведения.

- Старейшее известное аниме, найденное в 2005 году, было создано около века назад — приблизительно в 1907 году. Короткий мультфильм состоял из пятидесяти нарисованных на ленте целлулоида кадров. Изображённый на них мальчик рисует иероглифы 活動写真, означающие «движущиеся фотографии» и использующиеся в то время для обозначения слова «кино», затем поворачивается к зрителю, снимает шляпу и кланяется. Художник и автор этой анимации неизвестен. Произведения первой четверти XX века, в основном, создавались энтузиастами, которые вдохновлялись творениями своих иностранных коллег. Фильмы представляли собой короткие — от одной до пяти минут — анимационные ленты без звукового сопровождения. Иногда сюжеты и герои таких аниме были заимствованы из западной культуры, но чаще это были экранизации старинных японских сказок. К концу указанного периода длительность отдельных мультфильмов могла достигать 15-ти минут. По различным причинам большая часть произведений этих лет к настоящему времени оказалась утрачена. Известно, однако, что некоторые из них демонстрировались на публике, и даже собирали деньги в кинотеатрах. В эпоху немого кино творили такие аниматоры, как Отэн Симокава, Дзюнъити Коти, Сэётаро Китаяма, Санаэ Ямамото (чей мультфильм «Гора, где бросали стариков», возможно, является старейшим известным именованным аниме), Ясудзи Мурата и мастер анимации теней, Нобору Офудзи. Большинство из них работало в домашних условиях, хотя их и поддерживали владельцы кинотеатров, покупая у них права на показы их творений. Второе поколение японских аниматоров появилось в предвоенный период. К этому времени японский фольклор в аниме уступил место новым сюжетам, часто юмористическим, в западном стиле. Анимация завоевала внимание широкой общественности и интерес государства. В эти годы были приняты первые законы, ограничивающие аудиторию произведений — некоторые аниме были признаны пригодными к демонстрации только лицам старше 15 лет. С другой стороны, фильмы, содержавшие элементы обучения, всячески поддерживались и одобрялись министерством образования Японии. Сотни тысяч иен были потрачены на спонсирование таких произведений. На аниме также отражалась общая политическая и социальная обстановка в Японии. Одной из первых ласточек наступающего милитаризма стал вышедший в 1934-м году 11-минутный мультфильм Митуюэ Сэо «Рядовой второго класса Норакуро», экранизация короткого газетного комикса о невезучем псе, попавшем рядовым в армию зверей. После вторжения Японии в Китай в 1937-м году были приняты первые законы о цензуре, которые существенно упростили контроль над производимой продукцией. Появилось большое количество пропагандистских аниме, снятых по заказу военных. В преддверии разразившейся Второй мировой войны так же и стиль в аниме начал меняться. Аниме не должно было напоминать западные мультфильмы. В 1943-м году японское правительство решило финансировать создание первого японского полнометражного мультфильма, и подрядило того же Митуюэ Сэо собрать для этой цели команду аниматоров. Нарисованный ими 74-минутный фильм «Святые морские воины Момотаро» был юношеской лентой о команде

Золотой век аниме

Повышение интереса к космическим сагам стало ещё заметнее с выходом в конце 1970-х первого фильма из серии «Звёздных войн». Успех и популярность этой ленты сподвигли японских продюсеров на финансирование полнометражного фильма по мотивам вышедшего ранее сериала «Space Battleship Yamato». С появлением его на экранах часто связывают начало периода сверхпопулярности, так называемого «золотого века аниме» — хотя на самом деле вместо века он продлился лишь менее пятнадцати лет. К моменту появления на экранах «Space Battleship Yamato» уже происходило ещё одно невероятно важное для последующего развития японской анимации событие — зарождение субкультуры отаку. Поначалу немногочисленные, поклонники редких космических сериалов тех времён и научной фантастики объединялись, находя друг друга по совместным увлечениям и через первые, посвящённые аниме, журналы, такие, как «Animage» или более поздний «Newtype». Само возникновение таких журналов стало откликом на возрастающую популярность аниме во всех слоях населения. Первые поклонники аниме появлялись также и в других странах. Некоторые популярные аниме были импортированы в США, и показаны по телевидению. Расхожей практикой того времени была переработка сериала перед показом: так, «Gatchaman» после первой обработки превратился в «Battle of the Planets» (1978), вторая же сделала из него «G-Force» (1986). Знаковый «Space Battleship Yamato» вышел в Америке в 1979 как «Star Blazers». Самая же известная жертва режиссёрского ножа — сериал «Robotech» («Роботек», 1985), сотворённый из трёх различных аниме — «The Super Dimension Fortress Macross», «Super Dimension Cavalry Southern Cross» и «Genesis Climber Mospeada». На этих исправленных и дополненных версиях японских сериалов иросло первое поколение американских отаку. Немаловажным событием стало также появление в 1982 экранизации манги Румико Такахаси «Urusei Yatsura», режиссёром которой выступил Мамору Оси. Начиная с простых додзинси, благодаря «Urusei Yatsura» Такахаси стала известна и невероятно популярна среди поклонников аниме. Последующие её произведения, в особенности «Ранма 1/2», лишь утвердили её как одну из ключевых фигур в мире манги и японской анимации. Что же касается Оси, с некоторых пор он отошёл от создания длинных популярных сериалов, и предпочёл творить в персональном стиле, не обращая внимания на мнение фанатов. Это позволило ему в будущем создавать достаточно оригинальные экспериментальные произведения. С течением времени субкультура отаку начала оказывать заметное влияние на создание аниме. Некоторые из первых отаку сами становились режиссёрами и аниматорами, что не могло не сказаться на выпускаемой ими продукции. Наиболее яркий пример такого влияния — компания Daicon Films, впоследствии ставшая известнейшей студией Gainax. Основатели Gainax начали свою творческую карьеру с создания коротких аниме-фильмов для участия в конкурсе «Daicon Scifi». Чрезвычайная популярность этих короткометражек дала вновь созданной студии возможность найти средства на создание самого дорогостоящего аниме-фильма тех лет, «Wings of Honneamise» (1987). В эти же годы был снят один из самых известных, классических аниме-фильмов — «Навсикаа из долины ветров» (1984). На волне его успеха и всё возрастающей популярности аниме были выпущены также множество других нестандартных и амбициозных лент, часть из которых и сегодня не теряет в значимости. Режиссёр «Навсикаа», Хаяо Миядзаки и его напарник Исао Такахата получили возможность основать собственную студию под патронажем бывшего редактора Animage Тосио Судзуки, назвав её Studio Ghibli. Первым фильмом в будущем известнейшей компании стал «Castle in the Sky» (1986) того же Миядзаки. Эволюционировали и способы распространения аниме. Помимо традиционного показа сериалов по телевидению появилось отдельное направление сбыта, называемое OVA (англ. Original Video Animation, «анимация непосредственно для продажи на видео»). Как следует из названия, OVA-произведения не показывались на телевидении, а сразу продавались на видеокассетах. Первым известным таким творением принято считать «Moon Base Dallos» (1983—1984) созданный под руководством Мамору Оси. Вероятно, иллюстрируя фразу «первый блин комом», «Dallos» оказался непопулярен, однако вышедший вскоре «Megazone 23» (1985) стал весьма и весьма известен, собрав достаточную сумму в продажах, чтобы заинтересовать спонсоров этим новым рынком сбыта продукции. Впоследствии OVA-произведения стали активно использовать для предварительной оценки произведения перед созданием его полнометражной или телеверсии. Многие известные сериалы, «Patlabor», например, зарождались как OVA, но впоследствии получали телевизионные или кинопродолжения. С появлением OVA также связывают возникновение первых целостных порнографических аниме, хентай, таких как «Cream Lemon» (1984) — до этого их авторов сдерживали рамки цензуры телевидения и кинотеатров. Поздние 1980-е стали для аниме временем высокобюджетных и экспериментальных произведений. В 1985-м при поддержке Тосио Судзуки вышел новый фильм Мамору Оси, «Angel's Egg». Формат OVA также позволил опубликовать многие короткие нестандартные произведения, например «Take the X Train», «Neo-Tokyo» и «Robot Carnival» (все — 1987 года выпуска). Кинокартины становились всё более амбициозными, раз за разом стараясь превзойти друг друга, и достигнуть высот популярности и значимости «Навсикаа». Среди самых заметных фильмов тех лет — «Night on the Galactic Railroad» (1985), «Tale of Genji» (1986) и «Grave of the Fireflies» (1987), все основанные на известных произведениях японской литературы. Успех отдельных фильмов привёл к увеличению финансирования прочих проектов, и появлению таких высокобюджетных творений, как «Char's Counterattack» (1988) и «Arion» (1986). Кульминацией затрат на создание аниме-лент стали два самых дорогостоящих на тот момент аниме-фильма: «Wings of Honneamise» (1987) и «Акира» (1988). Большая часть этих фильмов, однако, не окупилась в прокате. И «Акира», и «Wings of Honneamise» провалились по сборам во время своего первого показа в кинотеатрах. Кризис вложений, возникший вследствие таких удручающих результатов, стал причиной закрытия многих аниме-студий, другим же пришлось отказаться от экспериментов, и вернуться к проверенным временем решениям и сюжетам. Одна из немногих безболезненно перенесла спад финансирования Studio Ghibli, с завидным постоянством выпускающая пользующиеся успехом фильмы. Очередная их лента, «Kiki's Delivery Service», вышедшая в 1989, заняла первое место по

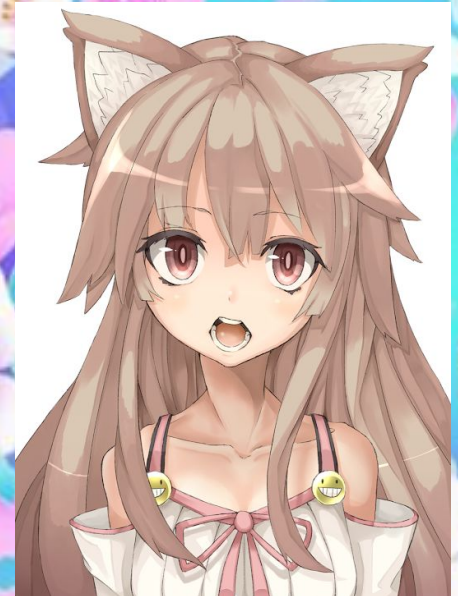
Создание аниме

1. Подготовка к производству:

Начинается всё с идеи и с тех, кто её поддерживает. Чаще всего это идея об аниме-адаптации манги или лайт-новелл, в этом случае расходы берёт на себя издатель. Производственная компания (например, Aniplex) собирает персонал, спонсоров, и берёт на себя маркетинговую часть. Может показаться, что такие студии довольно бедные. Однако только половина всего бюджета переходит в руки непосредственно студии, остальное уходит на оплату трансляции проектов и рекламу. Затраты на трансляции большие, около 50 миллион йен за показ на 5-7 каналах для сериала в 52 эпизода. Создание аниме – дорогой бизнес. Возьмём, например, сериал «Стальной Алхимик», который имел общий бюджет в 500 миллион йен! Когда сбор сотрудников завершается, они собираются и составляют план будущего аниме. На таких встречах обсуждается композиция сериала и происходит распределение сотрудников: назначение дизайнеров для персонажей или мех. Самой значимой фигурой в производстве является режиссёр. Для того, чтобы понять его роль, представьте себе режиссёра фильмов, который работает не с актёрами, а с аниматорами. Они, как правило, присутствуют на заседаниях и принимают решения относительно бюджета, расписания и необходимого качества аниме. После сдвига с начальной точки начинается разработка дизайна (персонажей, одежды, мех и т. д.). Очевидно, дизайнеры – важный фактор в сфере создания аниме. Им обычно поручают работу по упрощению манги/иллюстраций так, чтобы они подходили для анимирования. В случае создания оригинального аниме, на них возлагается работа по созданию набора персонажей по указаниям режиссёра/продюсеров. Дизайнеры персонажей часто дают советы аниматорам

2. Производство:

После подготовки начинается непосредственно само производство. Исамый первый шаг на этом этапе – написание сценария. Следуя синопсису проекта, полный сценарий пишется либо одним человеком, либо группой писателей, следующей указаниям руководителя. После завершения сценария, он отправляется на утверждение к режиссёру. Режиссёр эпизодов, под надзором главного режиссера, берёт этот костяк сериала и составляет план того, как это будет выглядеть на экране. После этого главный режиссёр принимает окончательное решение на производственном совещании и, если он даёт проекту зелёный свет, начинается непосредственно сам процесс создания аниме.

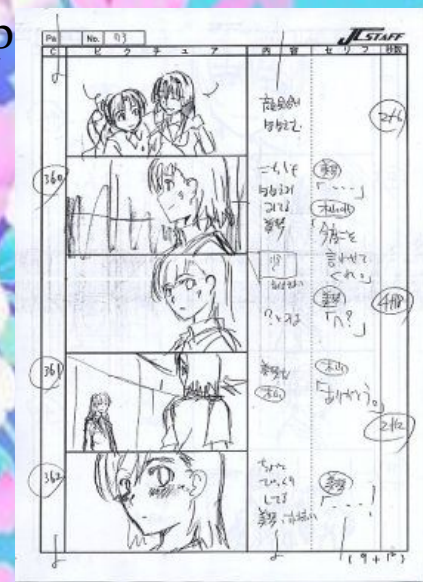


2.1 Раскадровка:

Часто раскадровка создаётся режиссёром – это значит, что аниме получается таким, каким хочет увидеть его режиссёр. Но в основном, особенно для TV-аниме, подбирается отдельная группа раскадровщиков. Процесс раскадровки весьма сложный, и часто один эпизод средней длины требует трёх недель раскадровки. Раскадровки рисуются на бумаге А-4 и содержат данные о главных составных частях аниме: сцены, движения актёров, движения камеры, диалоги и длина каждой сцены в секундах и кадрах. Из-за того, что количество рисунков для одного эпизода ограничено, во имя сохранения бюджета и избежания лишних затрат, количество допустимых для эпизода кадров/рисунков также учтено в раскадровке. Раскадровки рисуются грубо, но они являются решающим фактором, определяющим как будет выглядеть аниме. Одна сцена соответствует одному положению камеры, а среднем аниме-эпизоде таких сцен под 300, увеличение их количества не всегда означает, но заметно прибавляет работы режиссёру/р



И так
далее.





Спасибо за внимание□□□

